

Visit to the Future Classroom Lab in Brussels

As a grand opening of our Erasmus+ project, 6 teachers from our municipality have flown to Brussels to join 33 teachers from 11 countries to learn about programming in the classroom. Our group had a chance to see innovative tools and methods of teaching programming. During our five day course, we found out about computational thinking and how to implement it in teaching as well as what is Game-based learning. We also learned about the history and culture of Belgium and practiced our communication skills while talking and working with other participants. We were introduced to a number of tools to use in the classroom:

- Tynker, Processing.js and Scratch to create presentations, animations and more,
- Kodu and Minecraft Education to create video games,
- AppInventor and PocketCode to create apps for our mobile devices,
- L E G O M i n d s t o r m s t o i n t r o d u c e r o b o t i c s ,
- the Computer Science unplugged website with ideas to teach computational thinking and computer science without technology.

We could also have a tour of the Future Classroom that is very close to the Dalton classroom – children have assignments or a project to do in the week and they can choose where to work during the day. They can even develop themselves in the relaxing corner, where they can read or just rest. The final two days of the course we learned how to plan our school's technological development and we collaborated with other participants to create learning scenarios and lesson plans. All of the presented ideas inspired us to work hard in Poland to introduce these concepts to our students.

Wielkim otwarciem naszego projektu Erasmus + był wyjazd 6 nauczycieli z naszej gminy do Brukseli. Wśród nich znalazły się panie: Beata Górńska i Beata Krycińska. Dołączyli oni do 33 nauczycieli z 11 krajów, aby poszerzać swoją wiedzę o nauczaniu programowania. Grupa miała okazję zobaczyć innowacyjne narzędzia i metody nauczania programowania.

Podczas pięciodniowego wyjazdu nauczyciele zdobyli wiedzę o myśleniu komputatycznym i o tym, jak wdrożyć je w nauczanie, a także o nauce opartej na grach. Poznali także historię i kulturę Belgii oraz ćwiczyli umiejętności komunikowania się w języku angielskim podczas rozmowy z innymi uczestnikami.

Zostali wprowadzeni w zagadnienia dotyczące szeregu narzędzi, które można wykorzystać w klasie:

- Tynker, Processing.js i Scratch - do tworzenia prezentacji, animacji i innych,
- Kodeks i Minecraft Education - w celu tworzenia gier wideo,
- AppInventor i PocketCode - do tworzenia aplikacji dla urządzeń mobilnych,
- LEGO Mindstorms - wprowadzający robotykę,
- Witryna internetowa dotycząca nauczania programowania bez użycia komputerów z pomysłami na naukę obliczeniową i informatykę bez technologii (tzw. „kodowanie na dywanie”).

Nauczyciele zwiedzili również klasę przyszłości, która jest bardzo bliska klasie Daltona - dzieci mają wykonać zadania lub projekt w ciągu tygodnia i same decydują jak pracować w ciągu dnia, planują poszczególne działania. Mają nawet do dyspozycji kącik relaksacyjny, gdzie mogą czytać lub po prostu odpocząć.

Ostatnie dni kursu poświęcone były tworzeniu własnych scenariuszy zajęć i planów lekcji oraz zasadom prowadzenia hackatonu dotyczącego programowania.

Wszyscy nauczyciele otrzymali certyfikaty poświadczające udział w kursie i zdobycie nowej wiedzy i umiejętności.

Wszystkie pomysły są inspiracją do ciężkiej pracy w Polsce, w celu przybliżenia naszym uczniom zagadnień dotyczących programowania.

P h o t o h a l b u m :
<https://photos.app.goo.gl/sayqGXehJWRtIFt72>